NR. 11

Österreich S 16 / Schweiz fr 2
Frankreich F 8,50 / Italien L 2000 / Niederlande f 2,60 / Spanien P 175

BASTEI

DM 2,– COMIC

Die Schlümpfe

Comics, Spiele & Rätsel

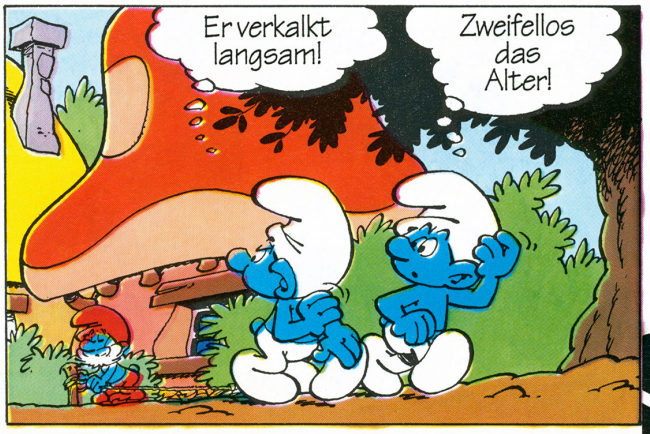
Ein Kaninchen für Schlumpfinchen

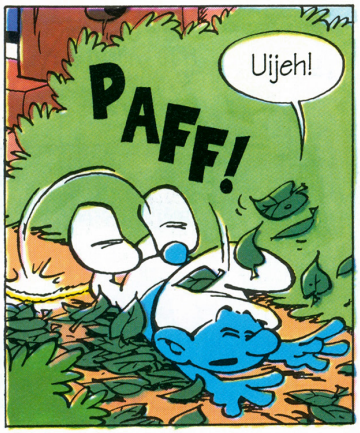
Wie der Baby-Schlumpf lange Ohren bekam

DIE WELT DER SCHLÜMPFE

Wo sind wohl die anderen? Mittlerweile kennst Du uns Schlümpfe ja gut genug. Natürlich haben wir auf der Suche nach dem blauen Kaninchen soviel Tolles geschlumpft, daß wir einfach vergessen haben, weiterzusuchen. Aber das ist ja auch nicht schlimm, denn ihm schlumpft keine Gefahr!

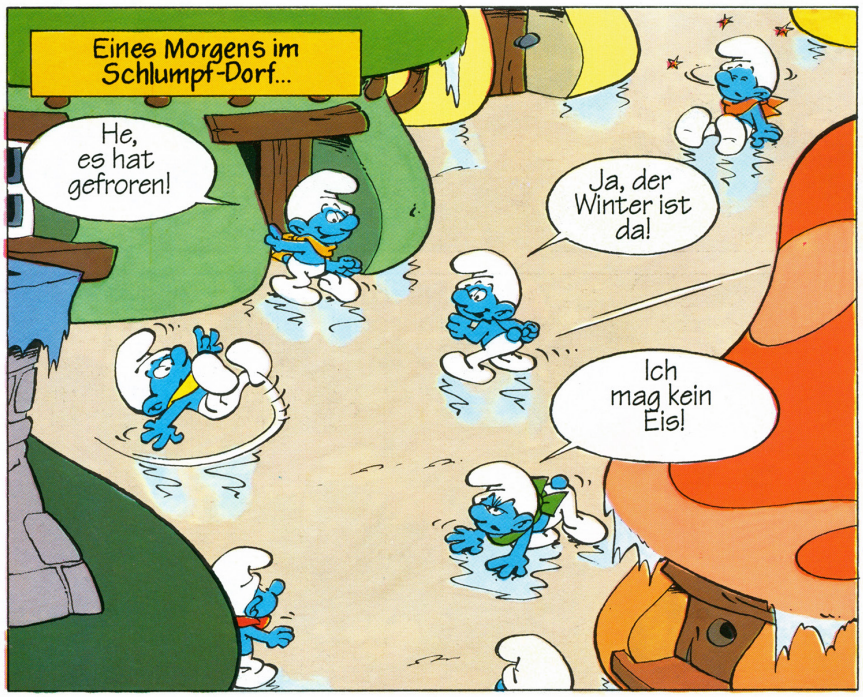
In unserer Geschichte ist diesmal nicht Gurgelhals der Bösewicht, sondern zwei gemeine, hinterhältige Wilderer. Sie wollen dem Baby-Schlumpf an sein blaues Kaninchenfell! Komm schnell und hilf uns schlumpfen! Und danach warten noch ganz viele Überraschungen auf Dich!





SCHLUMPFEREI

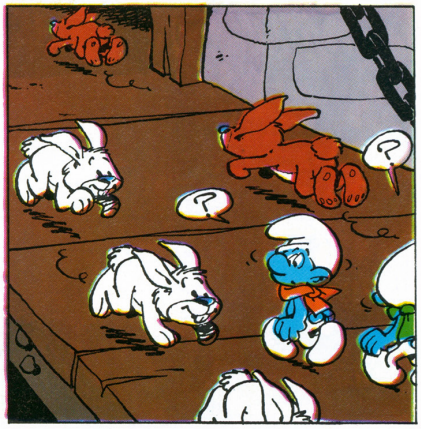
DAS BLAUE KANINCHEN

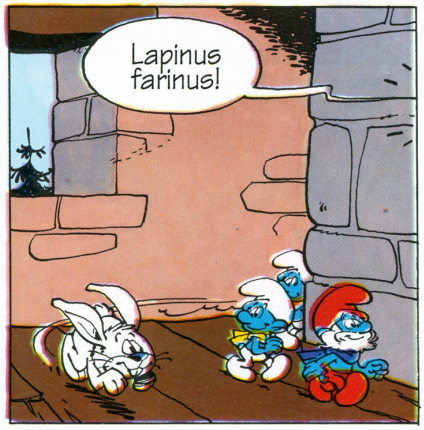


Peyo

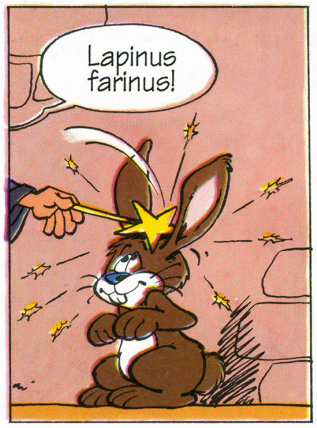
Rosalindes Schloß schlumpft auf der nächsten Seite!

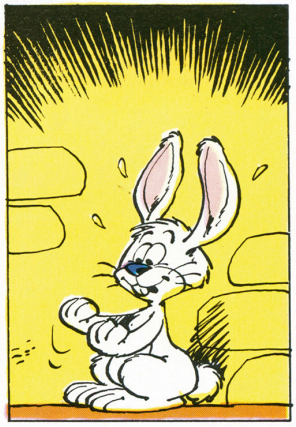
Booohh!
Da ist es!
Ist das schön!


?
?

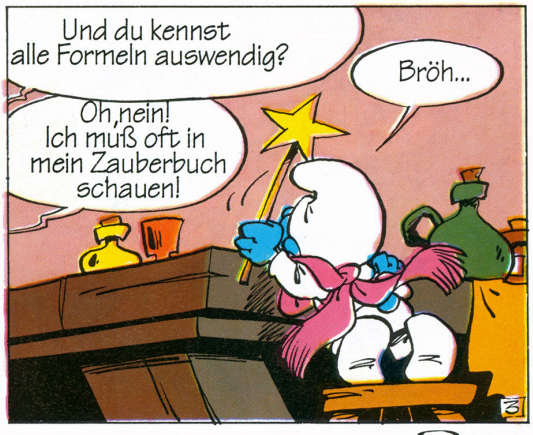

Lapinus farinus!

Hallo, Rosalinde!
Nanu, die Schlümpfe? Einen Moment, ich mache nur noch den einen fertig...


Lapinus farinus!



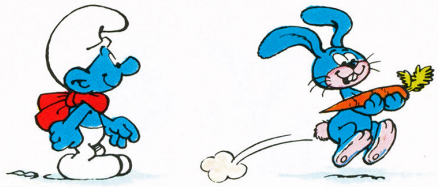
Bravo!
Eine tolle Kunst!
Ach, das ist ganz einfach: Es genügt eine Zauberformel und ein kleiner Schlag mit dem Zauberstab!
?


Und du kennst alle Formeln auswendig?
Bröh...
Oh,nein! Ich muß oft in mein Zauberbuch schauen!

Peyo

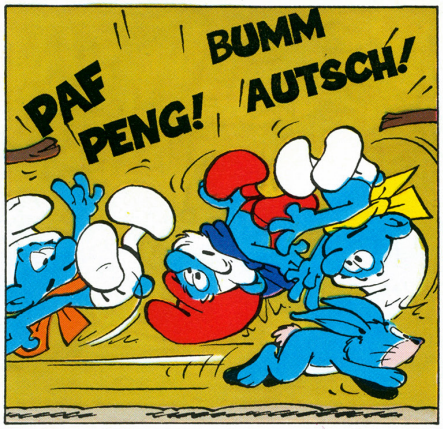
(*) 'Ein Küßchen für Schlumpfinchen'!

Werden sie Baby fangen? Blättert schnell um!



Wir müssen es haben!
Sein Fell bringt garantiert ein Vermögen!

Achtung! Die Wilderer wollen unser Baby schlumpfen!
Wir müssen sie aufhalten!
Vorwärts!


PAF
BUMM
PENG!
AUTSCH!

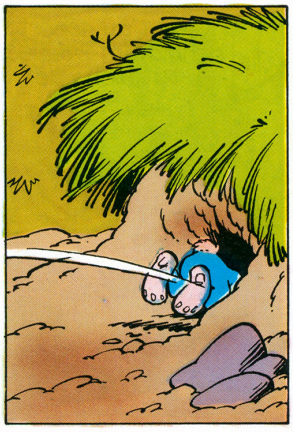
Kleine blaue Knirpse greifen uns an!
Ist das ansteckend?
Stopp! Wir lassen keinen durch!
Ihr gemeinen Fieslinge!
Versteck' dich schnell!

Nehmen wir die doch auch!
Erst das blaue Kaninchen!

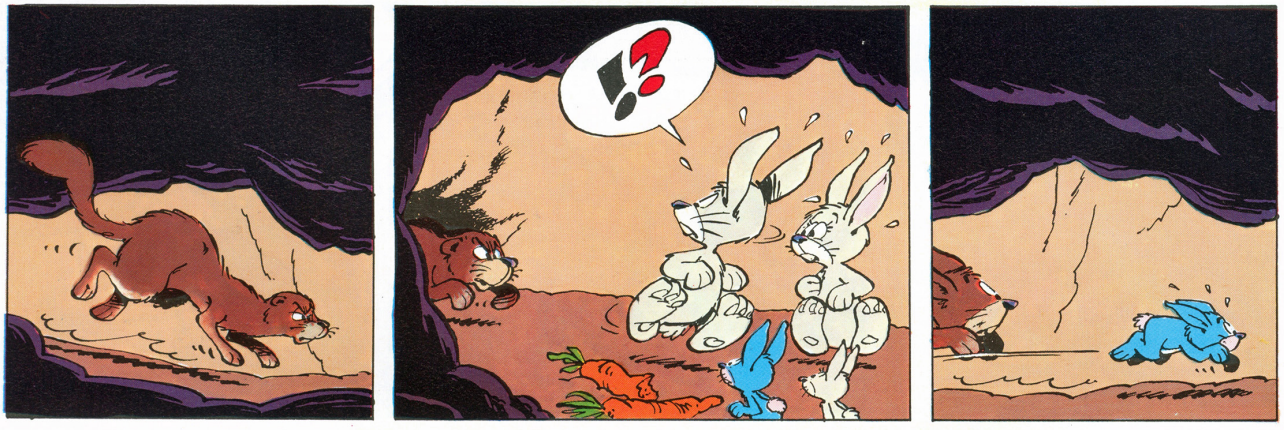
Der Große Schlumpf sagt, was du nicht schlumpfst, das man dir tut, das schlumpf auch keinem anderen zu... und...

...GURGL...
Schlumpf dich, Quatschkopf! Du läßt dich hoch schlumpfen!

Haha! Jetzt!
Peyo



Mist! Es ist in die Höhle gerannt!
Na und? Hiermit kommt es ganz schnell wieder heraus!
5



Schlumpft sie bis zur nächsten Seite!

Die Kaninchen hauen ab!
Autsch!
Aua! Aufhören, ihr kleinen Teufel!
Das und das und das!
Ein Baby anzugreifen! Halunken!
Alle zu Rosalindes Schloß!
Wir müssen sie kriegen!
Ah, da sind sie ja! Aber sie werden von den zwei gemeinen Wilderern verfolgt!
Schnell! Schnell!
Die Formel! Wie war bloß die Formel?
Ah, da ist sie!
MIXOMATUM!
!
7

BRAVO, ROSALINDE!

Jetzt schlumpfe das blaue Kaninchen wieder zu unserem Baby-Schlumpf!

Tja, ich habe die Formel noch nicht gefunden...

?

Und wenn du die Formel einfach rückwärts sagst?

Probieren wir's!

MUTA-MOXIM!

HURRA!

Bravo, Eitler Schlumpf!

Mein Häschen!

Leb wohl, Rosalinde! Und gib acht, was du in Zukunft mit deinem Zauberstab schlumpfst!

SNIF!

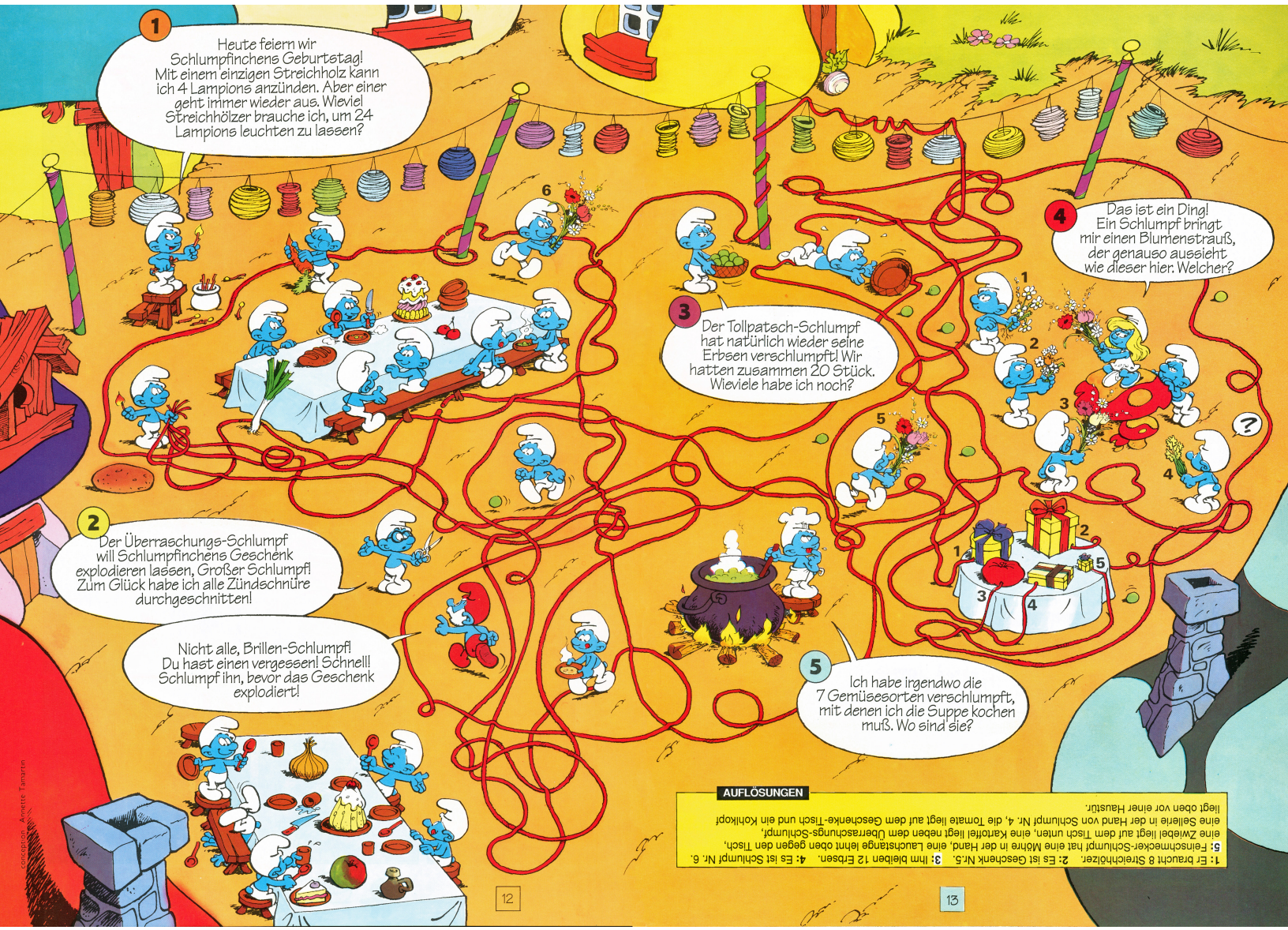
? ? ?

Ich glaube, es gibt jemanden, dem du fehlen wirst, Baby-Schlumpf!

Brähbä..?

ENDE

Tröste Dich: Wir schlumpfen uns im nächsten Heft!



AUFLÖSUNGEN

1: Er braucht 8 Streichhölzer. **2:** Es ist Geschenk Nr. 5. **3:** Ihm bleiben 12 Erbsen. **4:** Es ist Schlumpf Nr. 6.
5: Feinschmecker-Schlumpf hat eine Möhre in der Hand, eine Lauchstange lehnt oben gegen den Tisch, eine Zwiebel liegt auf dem Tisch unten, eine Kartoffel liegt neben dem Überraschungs-Schlumpf, eine Sellerie in der Hand von Schlumpf Nr. 4, die Tomate liegt auf dem Geschenke-Tisch und ein Kohlkopf liegt oben vor einer Haustür.

copyright Annette Tamarkin

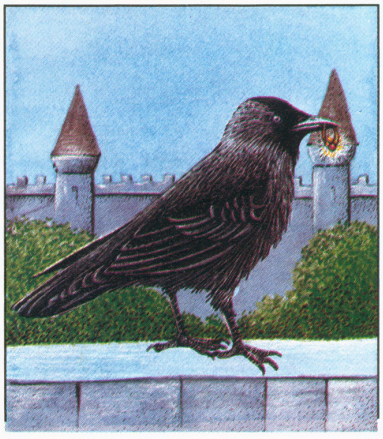
Die Raben

Die Raben sind große schwarze Vögel, die krächzen. Sie sind sehr schlau,und man kann sie leicht zähmen. Die bekanntesten sind der Kolkrabe, die Rabenkrähe, die Saatkrähe und die Dohle.

Vögel, die nichts Gutes bringen
Raben haben einen schlechten Ruf. Das kommt hauptsächlich durch ihr schauriges Schreien und durch das schwarze Federkleid, das wie ein Trauermantel wirkt. Obendrein befanden sie sich im Mittelalter immer in der Nähe der Galgen!

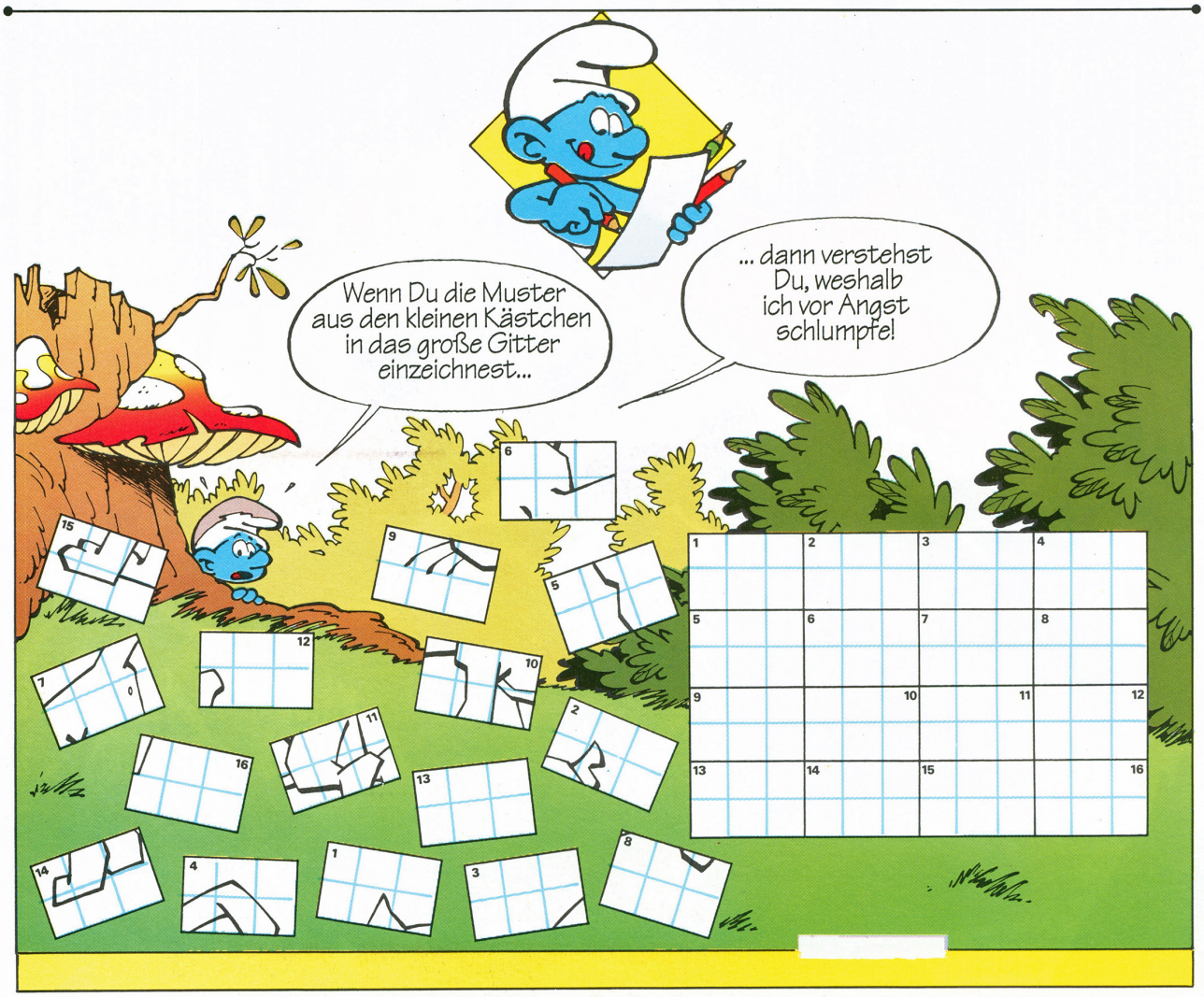
Schlaumeier
Rabenkrähen können einen einfachen Spaziergänger von einem Jäger unterscheiden, denn sie erkennen das Gewehr. Wie ihre größeren Verwandten, können sie sprechen lernen. Einige können sogar bis 8 zählen.

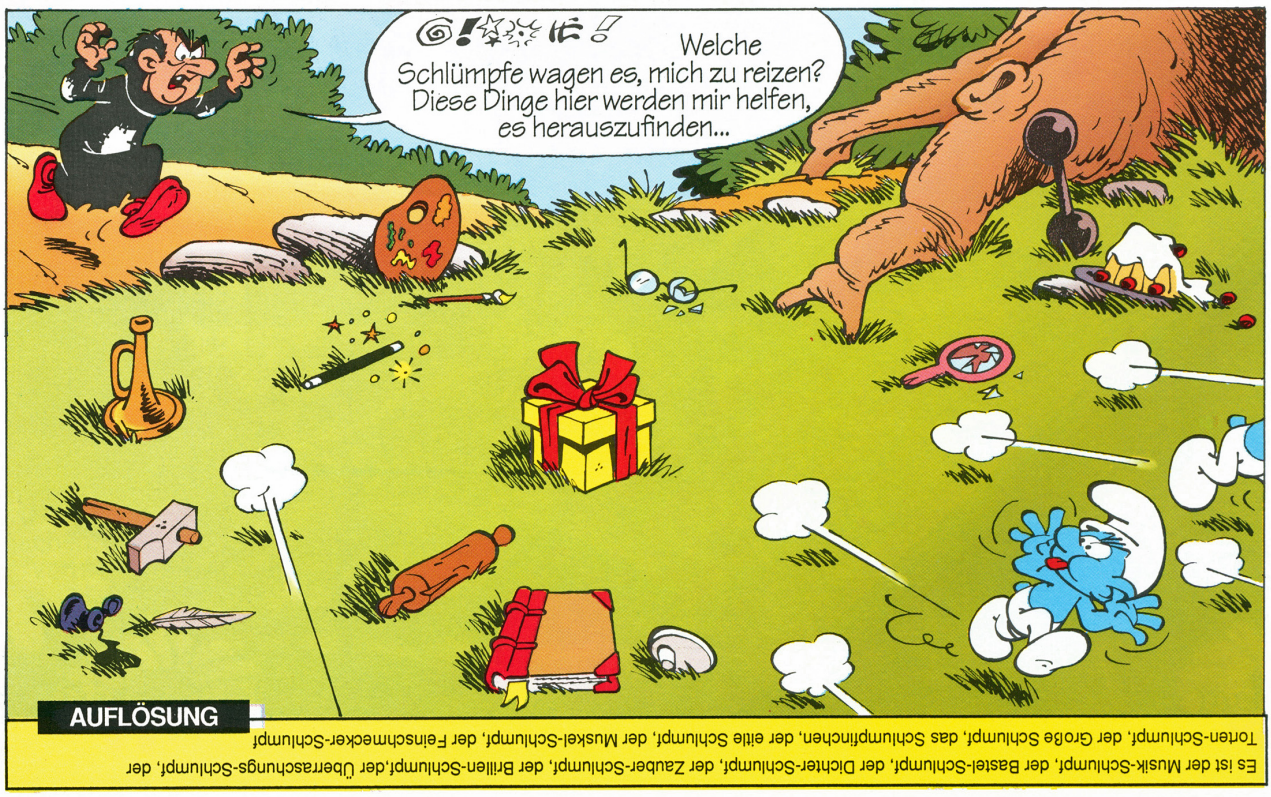
Häßliche Saatkrähe
Wenn man sie zähmt, kann die Saatkrähe unausstehlich werden. Sie stiehlt ständig Gegenstände, pickt in die Ohren und tut alles, um auf sich aufmerksam zu machen. Es ist zum Verrücktwerden!



Ein Leben im Schloß
Die Dohlen leben in Schlössern, Ruinen oder Kaminen. Wie ihre Kusinen, die Elstern, mögen sie glänzende Dinge. Und manchmal schenken sie sich Ringe . . . heißt das dann vielleicht, daß sie ein Leben lang ein Paar bleiben wollen?

Der Kolkrabe, den man höchstens noch in einsamen Berggegenden findet, wird mehr als 60 cm groß!

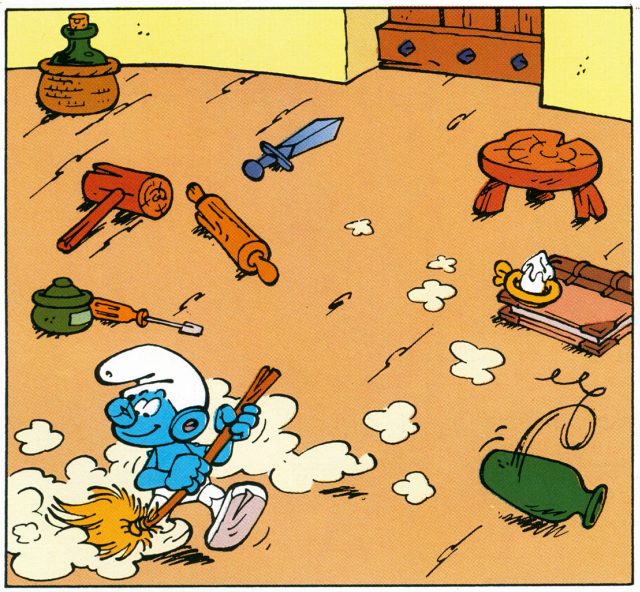




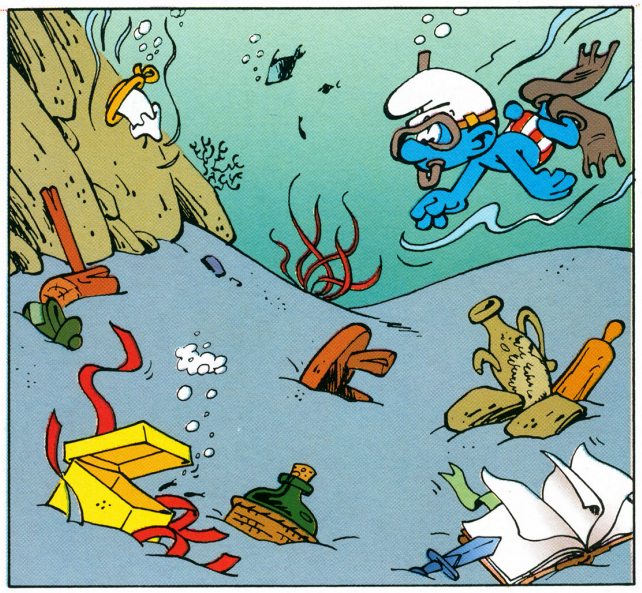
AUFLÖSUNG

Es ist der Musik-Schlumpf, der Bastel-Schlumpf, der Dichter-Schlumpf, der Zauber-Schlumpf, der Brillen-Schlumpf,der Überraschungs-Schlumpf, der Torten-Schlumpf, der Große Schlumpf, das Schlumpfinchen, der elite Schlumpf, der Muskel-Schlumpf, der Feinschmecker-Schlumpf

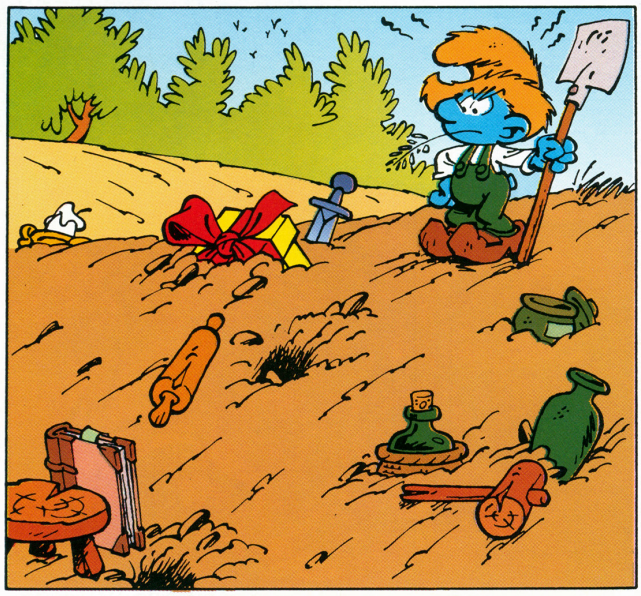
1



2



3



4

AUFLÖSUNG

Nur im dritten Bild findest du alle Gegenstände wieder.

Die Lumpen-Schlümpfe

text : Yvan Delporte
illustration : Peyo + Michel Leloup

Es war einmal ein kleiner Schlumpf, der nähte die Kleidung für alle Dorfbewohner. Deshalb hieß er der Schneider-Schlumpf.

Ob ein Riß ausgebessert werden mußte, ob jemand eine neue Mütze brauchte oder ob die Strümpfe zu stopfen waren – die Schlümpfe kamen immer zu ihm.

Das war so, bis zu dem Tag, als der Brillen-Schlumpf sagte, daß es besser wäre, wenn jeder seine Sachen selbst reparieren würde. Damit hing er den Schlümpfen so sehr in den Ohren, daß sie schließlich anfingen, selbst mit Schere und Nadel zu arbeiten, um endlich wieder Ruhe zu haben.

Schon bald danach liefen die Schlümpfe mit schlecht zugeschnittenen Schlumpfhosen herum. Nichts paßte zusammen, die Nähte waren schief, und die Mützen waren zu weit oder zu eng. Der Schneider-Schlumpf war außer sich, als er sah, wie unordentlich seine Freunde herumliefen,und beschloß, ihnen eine Lektion zu erteilen.

Als der Torten-Schlumpf ihm einen köstlichen Nieswurz-Kuchen anbot, sagte er: „Nein danke, ich schlumpfe meine Torte selbst, und ich finde, alle anderen Schlümpfe müßten das auch tun."

Als der Dichter-Schlumpf ihm ein Gedicht anbot, antwortete er: „Das ist sehr nett, aber ich habe beschlossen, in Zukunft meine eigenen Gedichte zu schreiben. Niemand schlumpft so gut, wie man selbst."

Dasselbe machte er mit dem Bauern-Schlumpf und dem Bastel-Schlumpf. Jedem versicherte er, daß es besser wäre, wenn man sich selbst hilft.

Schlumpfinchen war die erste, die es leid war. Sie ging zum Schneider-Schlumpf und bat ihn um ein neues Kleid. Dabei erklärte sie lautstark, daß sie gerne gut angezogen sein wollte und deshalb lieber einen Fachmann um Rat fragte. Und da sie die Schlümpfe genau kannte, fügte sie noch zu: „Außerdem ist es weitaus weniger anstrengend, als es selbst zu schlumpfen."

Auf diese Weise verstanden die Schlümpfe, daß es besser ist, sich untereinander zu helfen, anstatt nur für sich selbst zu sorgen. Bald danach nahm jeder seine Lieblingsbeschäftigung wieder auf, und wer sich am meisten darüber freute, das war der Faulenzer-Schlumpf!

Ein Super-Kartentrick

Nichts im Ärmel, nichts in den Taschen . . . in den Händen ein Kartenspiel. Ich mische sie, und *Du* suchst Dir eine beliebige Karte aus. Du hebst ab, und trotz dieser Vorsicht weiß ich, welche Karte Du ausgesucht hattest!

1

1) Setze Dich an einen Tisch und bitte einen der Zuschauer, sich Dir gegenüber zu setzen. Dann nimmst Du Dein Kartenspiel, guckst heimlich, welche Karte in dem Paket ganz unten liegt und merkst sie Dir gut.

2

2) Mische die Karten, aber paß auf, daß die unterste an ihrem Platz bleibt. Um das zu können, ohne daß jemand was bemerkt, solltest Du anfangs ein bißchen allein in deinem Zimmer üben.

3

3) Öffne die Karten wie einen Fächer und bitte deinen Zuschauer, sich irgend eine Karte herauszusuchen. Schiebe die Karten zusammen und bitte Deinen Zuschauer, seine Karte oben auf den Stapel zu legen.

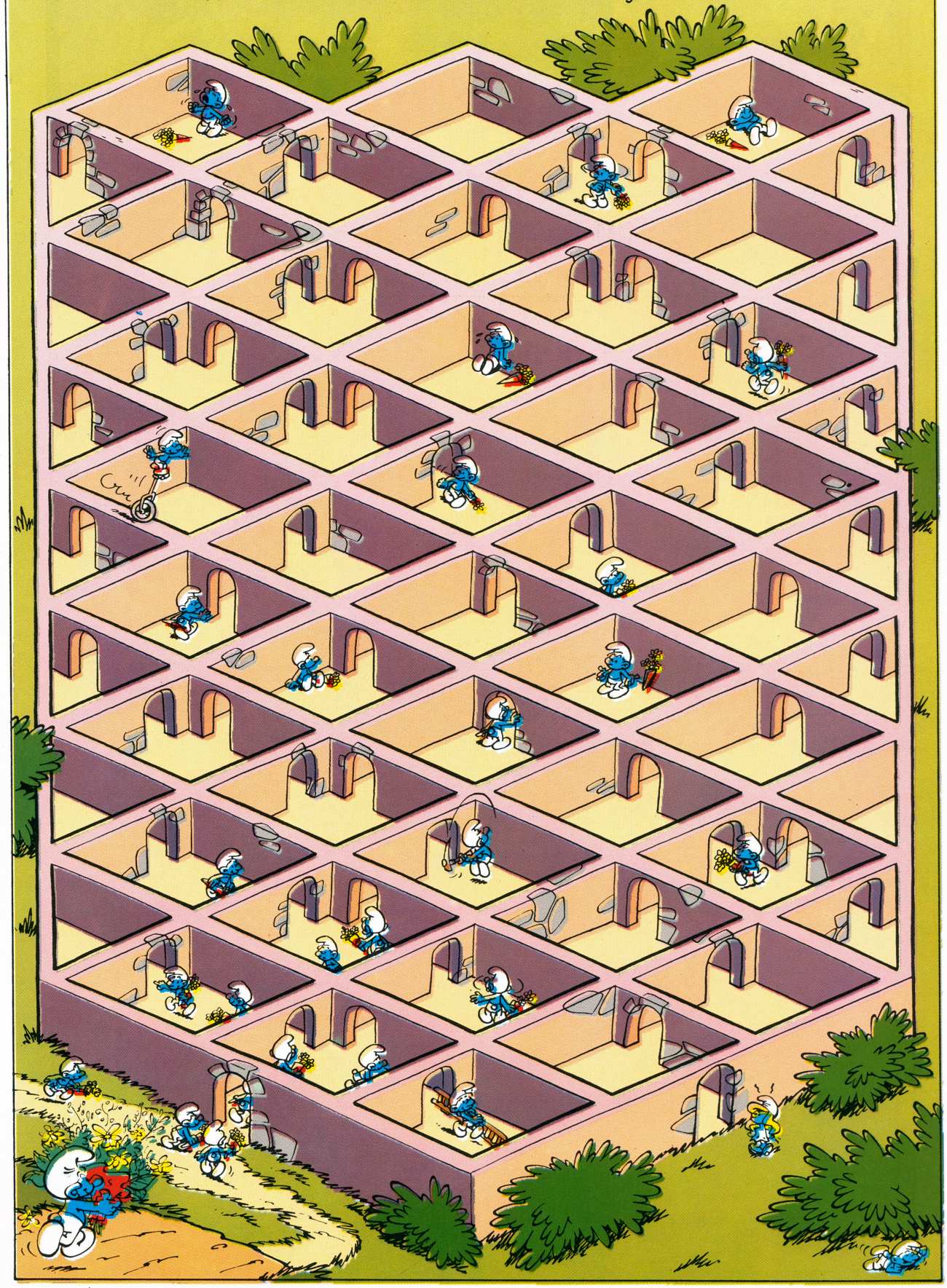
4) Nun darf der Zuschauer eine Hälfte abheben und die Zweite darauf-legen. Die Karte, die er daraufgelegt hatte, ist jetzt irgendwo in dem Paket.

4

5

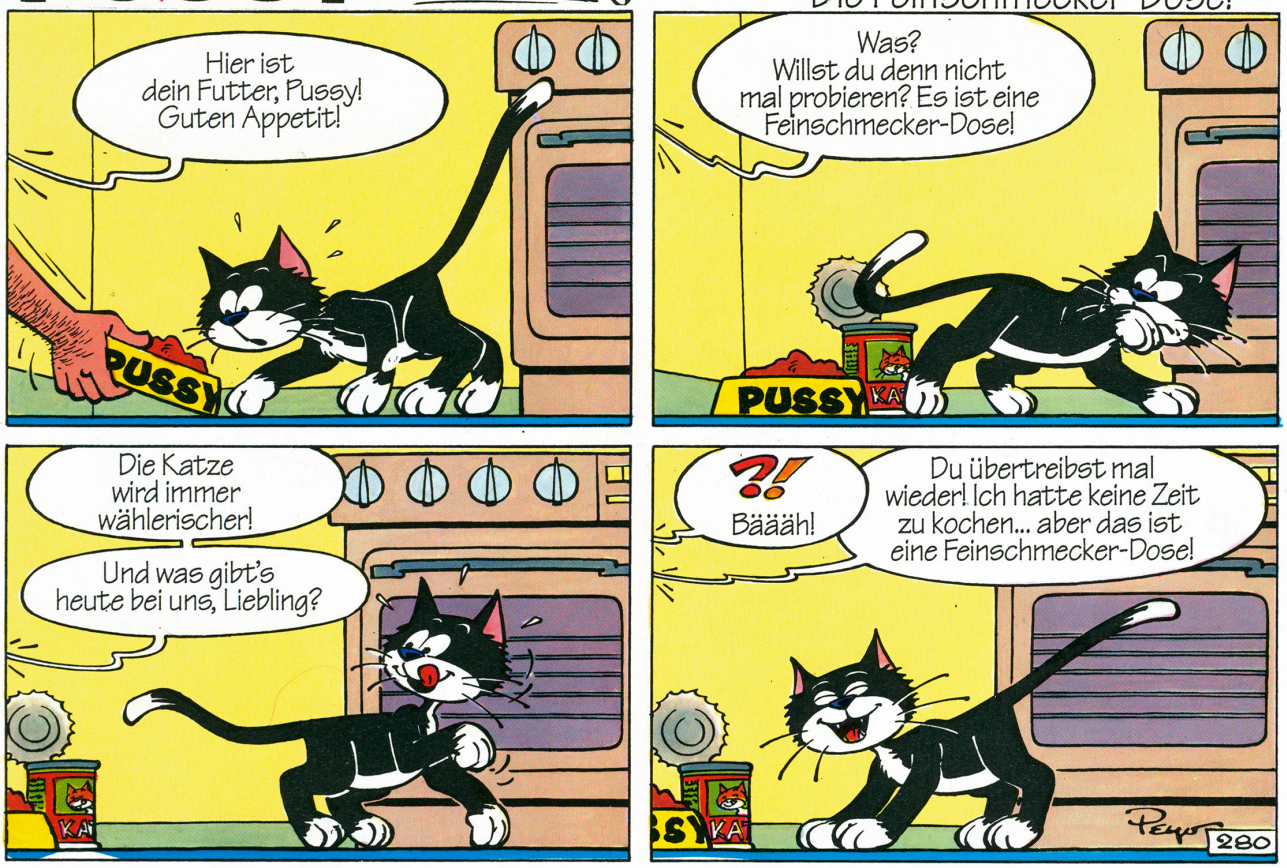
5) Jetzt sagst Du die Zauberformel: ABRAKADASCHLUMPF! Dann drehst Du einzeln eine Karte nach der anderen um. Die Karte, die Dein Zuschauer ausgesucht hat, liegt direkt nach der Karte, die Du Dir am Anfang gemerkt hast!

Das war bestimmt der Überraschungs-Schlumpf, der das Treffen zwischen Schlumpfinchen und den vielen Schlümpfen ausgemacht hat! Kannst Du ihnen helfen, die richtige Tür zu finden, damit sie den Blumenstrauß ihrer Herzensdame geben können?



: Schmit

PUSSY



Vorschlumpf

Im nächsten Heft schlumpft plötzlich ein Brunnen mitten im Wald, der alle alten Sachen gegen ganz neue austauscht. Erst sind die Schlümpfe begeistert, aber als dann Baby-Schlumpfs Rassel hineinfällt, geht die Schlumpferei schon los. Denn Baby will keine neue, und **der Wechselbrunnen** will die alte nicht mehr herschlumpfen . . .

Außerdem schlumpfen wir Euch von dem beliebtesten Haustierchen in unseren Landen . . .

. . . von einem Schlumpf, der auszog, eine seltene Blume zu schlumpfen . . .

. . . einen Verschwinde-Trick vom Zauberschlumpf . . .

. . . und ganz viele andere Sachen zum Schlumpfen und so.

Herausgeber und Verleger: BASTEI-Verlag, Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 5060 Bergisch Gladbach 2, Tel.: 0 22 02/12 10 · Chefredakteur und verantwortlich für den Inhalt: Werner Geismar · Redaktion: Kerstin Winter · Texte: M. v. Eisenhardt · Grafik: Mirka Pollmer · Herstellung: Matthes Boden · Anzeigen: Frank-Michael Müller (Leitung) · Copyright: © 1991 by Peyo; Lizenz durch: Cartoon Création S. a. 424, Avenue Brigmann – 1180 Bruxelles · Vertriebsleitung: Alois Fischer, Herbert Baumhof · Alleinvertrieb in Österreich: Zeitschriftengroßvertrieb A. Fröhlich, A.-Fröhlich-Str. 3, **A**-2201 Seyring, Tel.: **Österreich** 0 22 46/25 91 Erfüllungsort: Bergisch Gladbach Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht.

SCHLUMPFEREIEN